

## **DIBUJANDO LA HISTORIA. EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA CLASE DE HISTORIA.**

**JUAN MIGUEL BLAY MARTÍ.**

### **INTRODUCCIÓN**

Además del clásico documental y la película de género histórico, existen otros medios audiovisuales que resultan interesantísimos como herramienta para explicar la Historia, es el caso del cómic y la novela gráfica. Nombro los dos al existir diferencias entre ambos, como veremos más adelante. Se trata de instrumentos muy amenos para los alumnos a la hora de aprender Historia. Les ayudarán, además de en la asignatura de Historia, a mejorar su frecuencia y su comprensión lectora, sobre todo en fases tempranas de la educación de los niños: infantil y primaria, incluso en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) les ayudará.

Sin embargo, todavía sigue existiendo la idea, sobre todo en el caso del cómic, de que no es un medio de comunicación, al nivel de los documentales o las películas, sino un género y que, además, sólo se dirige a lectores infantiles y juveniles, en nuestro caso esta crítica, aunque infundada, nos es favorable, teniendo en cuenta que nuestros alumnos son niños y adolescentes. Por otro lado, la novela gráfica, se asemeja o iguala al cine o la literatura, en la calidad, dinamismo y complejidad iconográfica y textual. Otra diferencia entre ambos, es que el cómic no es en formato álbum, se trata de coleccionables y la novela gráfica, como dice Toni Guiral<sup>1</sup>, "es un formato de edición, es una combinación del libro de cómic con el álbum".

---

<sup>1</sup> Es uno de los mayores expertos en cómic de España y coordinador de "*Del tebeo al manga, una historia de los cómics*" (Panini Cómics), la enciclopedia que pretende acercar la historia del cómic al público general, que llega a su décimo tomo con la intención de explicar el nacimiento y la evolución de la "novela gráfica", la última forma conocida de llamar al cómic.

En ambos casos, cómic y novela gráfica, se han introducido en el mundo de la Historia sin tapujos. Así encontramos ejemplos de ambos en dicha explicación histórica: “*Maus, retrato de un superviviente*” de *Art Spiegelman*, Premio Pulitzer 1992. A través de la lectura del cómic el alumnado analiza, e investiga uno de los acontecimientos más trascendentes del siglo XX y punto decisivo en la historia de la Humanidad, el Holocausto judío y, además, es motivo de una tesis internacional que se está haciendo ahora en Valencia. O también, “*Los surcos del Azar*” de Paco Roca, que nos introduce en el mundo de los exiliados de la Guerra Civil española o, “*Putá Guerra!*” de Verney J. Tardi, excelente retrato de la Primera Guerra Mundial.

Pero, como en el caso del cine u otras fuentes gráficas, se deben tratar con ojo crítico, son una obra personal del autor. Por lo que la carga de subjetividad es evidente. Podemos, para entender algo mejor el cómic, realizar un sintético recorrido por su historia. A partir de este momento y, aun existiendo diferencias entre ellos, se utilizará, para hacer referencia a ambos, los términos cómic, viñetas o historieta, por considerar que el uso que de ellos se puede hacer en el aula es, prácticamente, el mismo. Además tienen un “antepasado” común, la tira cómica en los periódicos que se publican a partir de finales del siglo XIX, asunto que se explicará en el próximo apartado.

## **HISTORIA DE LA HISTORIETA**

Para comenzar este viaje por su historia, se pueden utilizar las distintas definiciones que encontramos de cómic. Desde la que establece el Diccionario de la Real Academia de la Lengua (DRAE), autores como Javier Coma Sanpere<sup>2</sup>, Umberto Eco y terminando por la de Scott McCloud<sup>3</sup>. Es obvio que

---

<sup>2</sup>Javier Coma Sanpere nació en 1939, ha sido publicista, pero destaca especialmente como ensayista, historiador y divulgador cultural en lengua castellana y catalana de la cultura popular norteamericana, sobre todo en lo relativo al [cine](#), la [historieta](#), la [novela negra](#) (o literatura criminal) y el [jazz](#). Javier Coma está también detrás de colecciones de novela negra (“*Seleccions de la Cua de Palla*” para Edicions 62 y Black, en Plaza y Janés). Su numerosa obra se ha publicado en diferentes editoriales. Cabe destacar, COMA, J. *Historia de los cómics, Vol. 4*. Edit. Toutarin. Barcelona. 1982. *Diccionario de los cómics, la edad de oro*. Editorial Plaza Janés. Barcelona. 1982.

<sup>3</sup>Scott McCloud nació en Boston en 1960. Es un autor, ensayista y teórico de cómics. Conocido como uno de los más importantes impulsores de la historieta como medio artístico, y de los primeros

existen más autores que definen este género gráfico, las aquí referenciadas son suficientemente clarificadoras y nos ponen sobre la pista de por dónde van los investigadores a la hora de intentar situar el comienzo del cómic, no como lo conocemos ahora, por supuesto, sino más bien atendiendo a dichas definiciones.

El DRAE nos define el cómic como: 1.m. *"Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo"* 2.m. *"Libro o revista que contiene estas viñetas"*.. Según Javier Coma, *"narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas"*; para Umberto Eco, *"la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes"*<sup>4</sup>. Y por otra parte McCloud, nos dice que: *"son una representación icónica de la realidad con una consecuencia lógica..."*

El cómic tiene orígenes difusos y dependerá bastante del concepto del mismo para poder fijar un inicio. Atendiendo a lo establecido en el párrafo anterior, una posible inauguración la podemos emplazar en épocas pretéritas, hace muchos siglos, en los jeroglíficos egipcios, son según ciertos investigadores, el "inicio". Teniendo en cuenta que, los antiguos egipcios, representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también en murales en forma de tira. Una referencia de ello son las imágenes de la tumba de Tutmosis III<sup>5</sup>. Realmente, contaban una historia en ellos. Sin embargo, estos jeroglíficos eran su escritura, no dibujos con texto, aunque cayendo en una idea simplista, algunos quieran verlo así.

Estos mismos autores nos proponen, también, otros ejemplos, como es el caso de las fajas que rodean las columnas romanas conmemorativas, la

---

promotores de los Web cómics como una variedad diferente de comic, con distintas posibilidades que las de sus predecesores impresos. Su obra paradigmática es, MCLOUD, S. *Entender el comic*. Ed. Astiberri, 2007. Que explica, en forma de historieta, el lenguaje, la historia y los métodos usados en los cómics. Una obra fundamental que desató un debate entre lectores y autores. Está considerado hasta la fecha como uno de los estudios más importantes sobre el cómic.

<sup>4</sup> ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. Tusquets editores. Barcelona. 1995.

<sup>5</sup><http://www.egiptologia.com>

Trajana o la de Marco Aurelio<sup>6</sup>. Los retablos medievales<sup>7</sup>, con ellos se explicaban al pueblo pasajes bíblicos. Los dibujos de las civilizaciones precolombinas como, los códices, pintados por los mayas y los aztecas<sup>8</sup>. Incluso, las primitivas pinturas rupestres. Como ejemplo de éstas y que mayor semejanza tienen con los cómics, las levantinas, más narrativas que figurativas<sup>9</sup>. Sin embargo, se ha de ser consciente que en nada se parecen, estos ejemplos, a la idea actual de cómic, quedan en las antípodas. Sin embargo, sí cumplen algunos de los requisitos que plantean las definiciones, de ahí que se utilicen, en algunos casos, para marcar la génesis de la historieta.

Quizás, los antecedentes más cercanos a los cómics sean las **aucas y aleluyas**<sup>10</sup>, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades educativas de niños y adolescentes. La historia del cómic se relaciona más directamente con la de la **impresión** y la **caricatura**. La historieta, que nace casi al mismo tiempo que el cine, aunque sus historias están separadas, corren en paralelo y, en algunos momentos llegan a unirse. El cómic pronto desarrollará su propio y particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o modestamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y la importancia de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente.

Lo que sí parece innegable es que, hacia finales del siglo XIX, tanto en Europa como en Estados Unidos, los periódicos acudían a diferentes alicientes con el fin de atraer el mayor número de lectores y, obtener mayor demanda. La

---

<sup>6</sup><https://www.youtube.com/watch?v=cl3ZoMUenSI><https://www.youtube.com/watch?v=zLDsNHolBrM>

<sup>7</sup><http://www.realacademiasancarlos.com/>

<sup>8</sup><http://tectonicablog.com/>

<sup>9</sup> <http://www.arterupestre.es>

<sup>10</sup> Publicaciones que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se añadían a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que, a partir de 1893, en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En 1895, en el "New York World", apareció una viñeta del dibujante Richard F. Outcault<sup>11</sup>, que va a sentar las bases de la historieta actual. El personaje que crea es *TheYellowKid*, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York.

Lo relevante de *TheYellowKid* es que en él se daban, por primera vez, las tres condiciones que, según R. Gubern<sup>12</sup>, permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día: Es una secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato, la permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie e, integración del texto en la imagen.

En cuanto a la historia del cómic en España, tomamos como punto de referencia la obra de Antonio Martín, "*Historia del cómic español: 1875-1939*". En la que plantea que la misma se inicia en el siglo XIX debido a una serie de factores: en primer lugar, lo que él define como "individualidades creadoras", que reclamaban la ampliación de su campo de trabajo. Junto a ésta, la idea de la imagen como nuevo medio de comunicación. Se añade el crecimiento del sector editorial y el aumento de la demanda por parte del público. Los primeros cómics en revistas españolas aparecen tras la Revolución de 1868. Ya en el reinado de Alfonso XII (1875-1885), el cómic se instaura como uno más de los fenómenos de masas que se dan en aquel momento.

Después de esta somera explicación de la historia del cómic, se puede hablar de un tipo de cómic que nos llevará, casi en línea recta, al núcleo del

---

<sup>11</sup>Richard Felton Outcault. Estados Unidos. (1863 -1928). Guionista y dibujante de [historietas](#), así como pintor. Outcault fue el creador de la serie *TheYellowKid* (*el chico amarillo*), a partir de la cual nació y se desarrolló la [historieta](#) tal y como la conocemos hoy en día. Pronto firmó para el *New York World* de Joseph Pulitzer y, en su suplemento dominical en color llamado *World*, comenzó en 1895, la serie de megaviñetas cómicas *Hogan's Alley* que presentaba a un niño de los suburbios sobre cuya amplia camisa aparecían los textos.

<sup>12</sup>Román Gubern Garriga-Nogués (Barcelona, 1934) es un [escritor](#) e historiador de medios de comunicación de masas español, singularmente de cine y cómic. Sus estudios sobre el cine mundial, o durante la [guerra civil española](#), así como el [lenguaje del cómic](#) o la [pornografía](#) fueron pioneros en España. Cabe destacar entre su bibliografía, *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1972.

artículo, cómo utilizarlo en la explicación de la Historia. Estamos hablando del cómic histórico.

## **LAS VIÑETAS HISTÓRICAS**

En los últimos años ciertas editoriales ya vienen integrando y dando importancia a la imagen a la hora de elaborar materiales didácticos; pero en la mayoría de los casos esta información gráfica o no va más allá de la refutación de la información proporcionada por el texto. Por consiguiente, las imágenes de los textos de Historia no pasan de ser excelentes ilustraciones.

Sin embargo, si buscamos algo más, en la actualidad contamos con una serie de medios de comunicación que combinan la narración histórica con imágenes, hace de estas la base de una explicación histórica y, al mismo tiempo, incorporan el texto como elemento descriptivo no repetitivo: el cómic y la novela gráfica.

No se pretende, en ningún caso, sustituir los libros de texto y los manuales por cómics, ni siquiera como una alternativa a ellos. Sino utilizarlos como recurso didáctico complementario, a lo que algunos denominan métodos tradicionales, como se hace con el cine o los documentales. Nos permitirán ver, analizar e incluso investigar sobre el hecho histórico de una forma más amplia.

El material existente en cómic como soporte para explicar la historia es abundante, eso es innegable. En nuestro país el inicio del uso de las viñetas para narrar la historia lo llevó a cabo Antonio Hernández Palacios abriendo una vía que muy pronto será recorrida por otros como Rafael Ramos<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup>Rafael Ramos Morales (1943-2000) historietista español, conocido por su personaje *Leo Verdura*. A lo largo de su carrera profesional firmó con los seudónimos de *Gali*, *Galileo*, *Ramos* y *Rafaramos*. Comienza trabajando en 1963 para la Editorial Toray ("Hazañas bélicas") y pasa a las agencias de ilustración inglesas especializadas en temas bélicos. Se traslada a Pamplona a principios de los ochenta. Allí publicó trabajos de corte regionalista entre los que destaca la tira de humor *Aitor* y *los vascos* que más tarde cambia a *La tribu de Aitor* publicada en forma de tiras en El Diario de Navarra y más tarde recopilada y auto editada.

Cabe aquí reseñar una breve biografía del iniciador del cómic histórico en nuestro país. H. Palacios nació en [Madrid](#) en 1921 , se formó en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando. Influido por las nuevas corrientes *tebeísticas* que llegaban del otro lado de los Pirineos, Hernández Palacios, decidió volver su mirada hacia el mundo de la historieta. Preparó unas cuantas series de diversas temáticas como: policíaca (*Nuri Evans*), histórica (*El Cid*) y el *western* (*Manos Kelly*). Finalmente aparecieron publicados *Manos Kelly* y *El Cid*. Realizó diversos trabajos para la colección *Imágenes de la Historia* de la editorial [Ikusager](#)<sup>14</sup>, iniciando en plena Transición política una serie sobre la guerra civil española que había pensado desarrollar en unos veinte volúmenes, de los que sólo vieron la luz finalmente cuatro: *Eloy, uno entre muchos* (1979), *Río Manzanares* (1979), *1936, Euskadi en llamas* (1981) y *Gorka Gudari* (1987). Para la misma editorial dibujó también *Roncesvalles* (1980), un espléndido retrato histórico sobre la [mítica derrota](#) infligida al ejército del rey franco Carlomagno, y concluyó *La toma de Coímbra* (1982), tercer álbum de su serie *El Cid*.

Actualmente, el autor más fértil en este campo es, sin duda, Jaume Marzal, que ha publicado con gran calidad una ya inmensa obra que abarca desde *el Tirant lo Blanca la Historia de la Cultura Gallega*, pasando por la cultura catalana y las historias de Aragón, Barcelona y otras muchas más. Si además de estas obras propiamente históricas, consideramos las que tienen un trasfondo histórico, un buen número de ellas las encontramos publicadas en la editorial Norma<sup>15</sup>, como muestra, *300* de Frank Miller o *Putá Guerra* de Jacques Tardy. En la editorial Astiberri<sup>16</sup> hallamos, la muy reciente, del año 2013, *Los*

---

<sup>14</sup> La editorial fue fundada en 1976 por Ernesto Santolaya. En [1979](#) lanzó la colección *Imágenes de la historia*, compuesta por [cómic históricos](#) encargados a destacados autores, fundamentalmente argentinos y españoles. Así como la monumental *Historia de la Revolución francesa* de Jules Michelet.

<sup>15</sup> <http://www.normaeditorial.com>

<sup>16</sup> <http://www.astiberri.com>

*surcos del azar* de Paco Roca. Existe, también, una colección editada por Marvel, de clásicos, que no sólo se pueden utilizar en la clase de Historia, sino que nos puede servir para las explicaciones de literatura<sup>17</sup>. Ambos casos ponen en evidencia la diversidad y cantidad de material que en estos momentos tenemos a nuestro alcance.

Por consiguiente, ante esta prolífica cantidad de autores y de obras, aunque aquí sólo se ha visto una pequeña muestra, el utilizar el cómic como herramienta didáctica parece útil. Sin embargo, no se debe caer en la complacencia de hacer referencia únicamente a los beneficios, se tiene que hacer crítica y extraer las desventajas, que también las hay.

En el ámbito de las ventajas encontramos, según Elisabeth K. Baur<sup>18</sup> y que compartimos, las siguientes

- Unifica lenguaje escrito e icónico, lo que permite interpretar ambas clases de comunicación, tanto unidas como por separado.
- Favorece, igual que otras herramientas educativas, la capacidad analítica del alumno.
- Crea hábitos de lectura y su comprensión.
- Enriquece las posibilidades comunicativas del adolescente.
- Posibilita la combinación en el aula de técnicas de trabajo de carácter grupal, individual y cooperativo, de tipo crítico y creativo.
- Mejora la capacidad de la expresión escrita y oral.
- Promociona la creatividad, tanto en grupo como individualmente.
- Mejora la capacidad crítica, a través de los debates sobre el mensaje explícito e implícito que puede contener el cómic.
- Puede poner en evidencia diversos mensajes morales y también hacer surgir prejuicios.

---

<sup>17</sup><http://www.paninicomics.es>

<sup>18</sup>BAUR, E.K. *La historieta como experiencia didáctica*. Ed. Nueva Imagen. Méjico. 1978

- Mejora la capacidad imaginativa del alumno, pudiendo crear sus propias historias.
- Permite al alumno aplicar la información recibida.
- Aporta al estudiante técnicas de investigación.
- Se puede utilizar en cualquier nivel académico.
- Puede ser el camino al libro.

Como se ha planteado, no sólo hay beneficios, sino que nos encontramos con desventajas, como pueden ser:

- Puede ser tomado como un mero entretenimiento.
- Al establecer las imágenes concretas de los personajes, deja poco espacio a la imaginación.
- Necesidad de conocer el código de lenguaje específico del cómic.
- Se pueden perder en lo artístico o gráfico, sin llegar a entrar en el fondo del tema que se narra.
- La falta de preparación del profesorado en relación con los cómics.
- Escasez de fuentes de información, bibliografía en general en relación con el cómic al alcance del alumnado.

Lo que se debe establecer, una vez llegados a este punto, es en qué contribuye el cómic o puede aportar a la explicación de la Historia. Lo primero que surge es su visión distinta a la que presentan los manuales al uso. Saca del claustro académico la información histórica, que no quiere decir que se obvie, es necesaria, y el cómic es un complemento. Y, además, entretenido. La acción o narración, que en los textos se imagina, aquí se ve y, es al mismo tiempo, protagonista. Por esto, el valor de un suceso, en el guión histórico de un cómic, va estar determinado por la capacidad de representar en pocas viñetas o en una sola, dicho hecho significativo. Al mismo tiempo, el cómic puede modificar el modo de mirar las imágenes históricas, para esto se debe estar preparado. Igual que cuando se analiza una película se debe entender de

cine, cuando se hace lo mismo de un cómic también se requieren conocimientos previos. Se ha de ser capaz de desentrañar todo lo que una viñeta o una página de la historieta nos quieren transmitir, no podemos quedarnos en el papel de receptores pasivos, hemos de ser analíticos. Hay que tener claro que, el cómic de tipo histórico sobrepasa el perímetro escrito de la Historia. Para ello, a los estudiantes se les debe “entrenar” en las técnicas que requiere la lectura de imágenes.

### **EL CÓMIC EN CLASE. UN RECURSO DIDÁCTICO**

En este apartado, como resulta obvio al leer su título, se va a esbozar una actividad cuyo objetivo final es el cómic. No quiere decir que sea la única opción, cada cual puede plantear aquella que considere más oportuna. Se trata del plan de trabajo que se llevó a cabo en el Colegio San Roque de Benicalap (Valencia), en el curso 2013-2014, en la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo, que se imparte en 1º de Bachillerato. En la elaboración del cual participé, de ahí que lo reseñe. Este centro dispone, en algunos cursos, de *tablets* para los alumnos, de ahí que se plantea la utilización del material en la intranet, así como la búsqueda de información sobre el tema: “la Segunda Guerra Mundial”, como sobre el cómic.

<p><b><u>TEMA 11: LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.</u></b></p> <p><b><u>PLAN DE TRABAJO</u></b></p> <p>LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (se recomienda leer la documentación que se adjunta en la intranet).</p> <p><b>OBJETIVO:</b> Realizar un cómic, en el cual se consiga, a través de la imagen y el texto, mostrar con claridad un acontecimiento histórico relevante de la Segunda Guerra Mundial.</p> <p>JERARQUÍA: ***</p> <p>NÚMERO DE SESIONES: 8 sesiones.</p>
---

**GUIÓN DE ACTIVIDADES:**

1.- VOCABULARIO: del glosario que se adjunta en la documentación definir al menos 10 palabras/términos.

2.- COMPLETA LA SIGUIENTE TABLA COMPARATIVA: se deben resaltar las diferencias.

	<b>I GUERRA MUNDIAL</b>	<b>II GUERRA MUNDIAL</b>
TEMPORALIZACIÓN		
CAUSAS		
FASES		
CONTENDIENTES		
CONSECUENCIAS		
ARMAMENTO		

3.- REDACTA UN COMENTARIO, mínimo 300 palabras, sobre las consecuencias que tuvo el Tratado de Versalles (1919) en el comienzo de la II Guerra Mundial. Para ello se puede visionar el video adjunto en materiales de la intranet.

4.- Lleva a cabo un MAPA CONCEPTUAL en el que deben aparecer las causas, fases y consecuencias de la II Guerra Mundial.

5.- REALIZA LA BIOGRAFÍA de dos personajes, a tu elección del documento "ACTORES" que se añade a la documentación que tienes en la intranet. No pueden ser ni Hitler ni Mussolini. La extensión no debe ir más allá de las 300 palabras, destacando su relación con la II Guerra Mundial.

6.- CREACIÓN DEL CÓMIC, se llevará a cabo de manera individual. En cartulina tamaño DIN A-3. En él se plasmará un acontecimiento relevante del conflicto. Como ejemplos: "Noche de los cristales rotos", ataque japonés a Pearl Harbor, Desembarco de Normandía, "solución final", etc. U otro a tu elección.

7.- AUTOEVALUACIÓN.

El resultado general fue satisfactorio. Los alumnos fueron capaces de manejar la información que se les facilitó para el desarrollo del tema y, además, llevaron a cabo historietas, en la mayoría de casos de una calidad que no imaginábamos al comienzo del plan de trabajo. Por lo tanto, si a los estudiantes

se les aportan las herramientas adecuadas, son capaces de llevar a término trabajos, no sólo satisfactorios, sino sobresalientes.

## **EL “FIN” DE LA HISTORIA**

Hay que ser consciente de que impartir la asignatura de Historia va a suponer un esfuerzo extra por nuestra parte. La Historia es considerada por los alumnos como “no necesaria”, comparada con las matemáticas, por ejemplo. Por lo que la motivación deberá ser mayor, se le debe hacer pensar históricamente, que comprendan el método que se utiliza para llegar a ese conocimiento histórico y, lo más importante, que relación e influencia tiene en su cotidianidad, en su entorno, en su familia, etc. Se les debe trasladar a ese mundo pretérito, en qué contexto se desarrolla, que acontecimientos y personajes están implicados. Y en este sentido el cómic es una herramienta muy útil.

Como recurso didáctico, el cómic permite, además de poner en imágenes lo que los manuales explican con palabras, incentivar la creatividad de los estudiantes, aumentar su interés por la materia impartida y que, en muchos casos, ayuda captar más su atención que la explicación del profesor. El cómic es un medio de base icónica que, en algunos casos es de fácil comprensión y no exigirá excesivo esfuerzo al alumno para su lectura, como consecuencia, está al alcance de cualquier nivel educativo, prácticamente desde la guardería hasta la universidad.

En este sentido, las singularidades del cómic como medio de comunicación de masas, le convierten en un recurso decisivo de cara a la introducción en el aula de medios basados en la imagen. En la medida en que los propios alumnos realicen indagaciones oportunas sobre un tema y las plasmen en un video, en un periódico o, en este caso en concreto, en un cómic, están llegando al conocimiento a través de la propia acción (un ejemplo de ello es el caso práctico que se ha expuesto) y, no sólo por la clase magistral (que no se debe eliminar en ningún caso) y posterior memorización de la lección,

aunque en el caso de la Historia la memoria o recuerdo de hechos, fechas y personajes es necesaria.

Como inconveniente más reseñable, a la hora de utilizar el cómic como recurso en el aula, es la escasez de fuentes de información, bibliografía en general, siendo un obstáculo para poder profundizar más en el tema. Pudiendo los alumnos malinterpretar los contenidos del tema explicado. Se deberá ir con cuidado y ser crítico con la historieta con la que se trabaje, lo mismo sucede en el caso de manejar otras fuentes o recursos. Se puede caer, por parte de los estudiantes, en tratar el cómic como un simple entretenimiento, minusvalorándolo como fuente para la explicación histórica. Para que ello no suceda el profesor debe ser capaz de darle las razones necesarias para que entienda que sí es un recurso o fuente explicativa. Por ello es esencial la preparación de los docentes que manejen este recurso.

En definitiva, el cómic, las historietas, son recursos didácticos que se puede manejar a lo largo de toda la vida académica de los alumnos, desde preescolar hasta la universidad. El cómic es un medio de comunicación mediante imágenes, por eso podemos ver a niños de preescolar, que sin saber leer, miran con atención las imágenes (quién sabe lo que conjeturarán) y estimulan el aprendizaje. Por lo tanto, es una herramienta muy positiva, que desarrolla la capacidad creativa del estudiante, despierta el interés por conocer, es otra vía de estudio y motiva más que una explicación del profesor.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- AA. VV *Diccionario de los comics, la edad de oro.* (1982) Editorial Plaza Janés. Barcelona.
- GUIRAL, T. (2007-2013) *Del tebeo al manga, una historia de los cómics.* Panini Cómics.
- COMA, J. (1982) *Historia de los cómics, Vol. 4.* Edit. Toutarín. Barcelona.
- MCCLOUD, S. (2007) *Entender el comic.* Ed. Astiberri,

- ECO, U. (1995) *Apocalípticos e integrados*. Tusquets editores. Barcelona.
- GUBERN GARRIGA-NOGUÉS, R. (1972) *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona,
- BAUR, E.K. (1978) *La historieta como experiencia didáctica*. Ed. Nueva Imagen. Méjico.

### **WEBGRAFIA**

- <http://www.egiptologia.com>
- <https://www.youtube.com>
- <http://www.realacademiasancarlos.com>
- <http://tectonicablog.com>
- <http://www.arterupestre.es>
- <http://www.normaeditorial.com>
- <http://www.astiberri.com>
- <http://www.paninicomics.es>